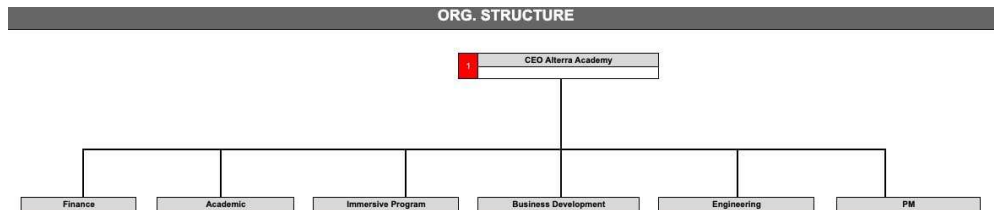


Bab II Lingkungan Organisasi Alterra Academy

II.1 Struktur Organisasi

Alterra Academy menjembatani akselerasi karir di Indonesia dengan kebutuhan dan permintaan pasar yang semakin kompetitif. Alterra Academy hadir sebagai platform pendidikan teknologi yang membantu menghasilkan talenta digital berstandar global. Semua demi mengakselerasi Indonesia agar menjadi yang terdepan. Adapun struktur organisasi merupakan sebuah garis penugasan formal yang menunjukkan alur tugas dan tanggung jawab setiap anggota perusahaan, perusahaan serta hubungan antar pihak dalam organisasi yang bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan organisasi. Struktur organisasi dari Alterra Academy



II.2 Lingkup Pekerjaan

Penjurusan pembelajaran Alterra Academy dibagi menjadi 2 jenis kategori materi yang wajib dikuasai yaitu kategori Hard Skills dan Soft Skills. Pembelajaran Hard Skills meliputi: 1) Mempelajari Design Process; 2) Mempelajari Tools Software Design; 3) Membuat Wireframe dan Visual UI Design; 4) Membuat Flow Prototype; 5) Melakukan UT secara Offline maupun Online; 6) Building Portfolio. Pembelajaran Soft Skills meliputi: 1) Preparing Your Mindset for the Future; 2) Hak-hak sebagai Tenaga Kerja & Cara Negosiasi Gaji; 3) Building Resume; 4) Basic Communication. Pada akhir kegiatan semua mahasiswa diwajibkan melaksanakan proyek akhir capstone secara berkelompok. Pembelajaran baik hard skills maupun soft skills yang sudah diberikan sebelumnya sangat bermanfaat dalam implementasi pengerjaan capstone, dimana sangat dibutuhkan sekali penguasaan soft skills yang baik dan bijak, serta

penguasaan hard skills yang mumpuni agar pengerjaan project capstone berjalan sesuai rencana dan tenggat timeline yang diberikan.

II.3 Deskripsi Pekerjaan

Program MBKM Studi Independent yang diselenggarakan di Alterra Academy dilaksanakan terhitung sejak tanggal 19 Agustus 2022 sampai dengan 31 Desember 2022. Berikut merupakan jadwal kerja dan pelaksanaan selama kegiatan berjalan:

II.4 Jadwal Kerja

Tuliskan gambaran jadwal kegiatan selama mengikuti MSIB, rinciannya mengacu ke lampiran Log Activity di platform kampus merdeka.

Minggu	Kegiatan
1-3	Perkenalan Program Version Control and Branch Management (Git) Design Process Framework Identifying User & Design Requirement (User Persona) Redefining Problem & Conceptual Model / Information Hierarchy (Fundamental of U/UX) Interface Structure Figma Introduction Interface Dimension - 1 - Introduction Interface Dimension, Bagaimana Memilih Dimensi Saat Membuat UI, Layer Management, Layer Tips, Styling on Figma Design System

	<p>Mobile Guides (Apple IOS Human Interface Guides! Google Material Design Guides)</p>
4-6	<p>Layouting rules</p> <p>Figma Layouting</p> <p>UL basic principle</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. (diameter roms: 10 principle of good design) 2. (Color theory) 3. (Design Trent) 4. [Conceptial Design] 5. Bj Foq. <p>Visual Hierarki</p> <p>Figma Prototyping</p> <p>Building Portfolio</p> <p>UI/UX Writing</p>
7-9	<p>UI/UX Writing</p> <p>Web Guides</p> <p>Figma Collaboration</p> <p>Offlane Usability</p> <p>Online Usability</p> <p>Design Communication</p>
10-12	<p>Mini Project</p> <p>Presentasi Mini Project</p>
13-14	<p>Capstone Project</p>